ITA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BASEBALL

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Cercate il marchio su tutti i programmi e gli accessori del vostro Nintendo Entertainment System: con questo la Nintendo si impegna a fornirvi soltanto i prodotti della migliore qualità. Gli articoli senza questo marchio non sono stati approvati dalla Nintendo e quindi non rispecchiano gli standards Nintendo di affidabilità, livello di costruzione e, soprattutto di divertimento.

Vi ringraziamo per aver scelto la cartuccia Baseball del Nintendo® Entertainment System™.

SCOPO DEL GIOCO / DESCRIZIONE

Con questa grafica strepitosamente realistica, dotata di primi piani e viste generali sul campo, potrete giocare i 9 innings di una vera partita di serie A. Scegliete la vostra squadra e presentatevi al piatto contro il computer oppure contro un amico per raddoppiare il divertimento. Avete il controllo della mazza, della velocità del lancio e poi il controllo per rubare le basi e per i doppi giochi! Sentirete perfino il boato della folla quando sparerete un fuori campo e correrete vincitori a casa base!

Leggete attentamente questo libretto di istruzioni per un uso corretto del vostro nuovo gioco e conservatelo per consultazione per il futuro.

1. PRECAUZIONI

1) Questo è un gioco di alta precisione. Non lasciatelo in luoghi che siano troppo caldi o troppo freddi. Non urtatelo nè fatelo cadere. Non smontatelo.
2) Evitate di toccare il connettore, non bagnatelo nè sporcatelo. Questo potrebbe danneggiare il gioco.
3) Non pulite con benzina, acquaragia, alcool o altri solventi.

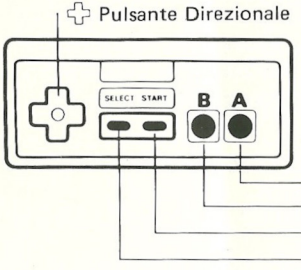
Nota: Nell'interesse dello sviluppo del prodotto le specifiche tecniche e il disegno del Nintendo Entertainment System sono soggetti a modifica senza comunicazione preventiva.

© 1987 Nintendo

2. NOMI DEI COMANDI SULLA PULSANTIERA E ISTRUZIONI PER L'USO

Pulsantiera 1/
Pulsantiera 2

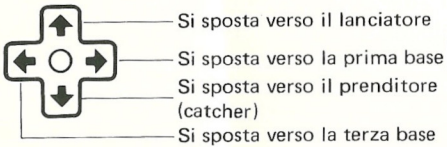
Pulsantiera 1 – per giocare da soli
Pulsantiera 2 – per il secondo giocatore nelle partite a due



In questo gioco il funzionamento della pulsantiera è piuttosto complicato. Leggete attentamente questo libretto e allenatevi nell'uso della pulsantiera per apprendere la tecnica, mentre inventate voi stessi le strategie vincenti.

Pulsante Direzionale

Movimento del battitore (batter)


Si sposta verso il lanciatore
Si sposta verso la prima base
Si sposta verso il prenditore (catcher)
Si sposta verso la terza base

Controllo del corridore

Pulsante A

1) Il battitore colpisce la palla. (Premete soltanto il pulsante A.)
2) Un corridore torna alla sua base. (Scegliete il corridore o corridori con il ✣ pulsante direzionale e premete il pulsante A.)
   ★Se il pulsante A viene rilasciato durante la battuta, la battuta si fermerà in quel punto.

Pulsante B

Questo pulsante serve per far avanzare i corridori. (Scegliete il corridore o i corridori con il ✣ pulsante direzionale e premete il pulsante B.)
Serve per rubare le basi, correre dopo una smorzata, Hit & Run, e correre in base.

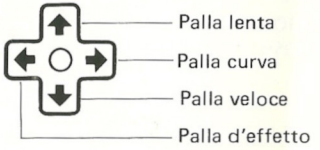
IN CAMPO:

Funziona da quando la palla è lanciata fino a quando il battitore esegue la battuta.

★ Lancio

✣ Pulsante Direzionale

• Tipo di lancio
lancio con mano destra



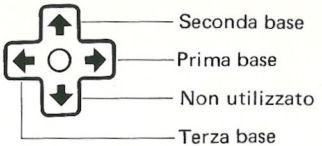
Pulsante A

• Il lanciatore lancia.
Premendo il ✣ pulsante direzionale si ottiene un lancio con le caratteristiche indicate. Se non si usa il ✣ pulsante direzionale, si ottiene un lancio dritto a media velocità.

★ Lancio in base

✣ Pulsante Direzionale

Decidete a quale base lanciare.



Pulsante B

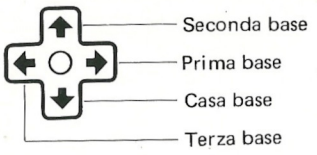
Premete questo pulsante per lanciare alla base scelta con il ✣ pulsante direzionale.

- Quando non premete il ✣ pulsante direzionale il lancio andrà alla base più vicina coperta da un avversario.

★ Rilancio della palla

✣ Pulsante Direzionale

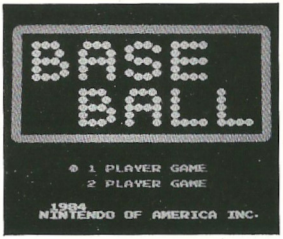
Decidete a quale base rilanciare la palla.



Pulsanti A o B

Il giocatore rilancia la palla alla base scelta con il ✣ pulsante direzionale.

- Quando il ✣ pulsante direzionale non viene premuto, la palla viene lanciata in prima base.
- Se l'avversario non tenta di rubare una base, il prenditore rilancerà automaticamente la palla al lanciatore, dopo un lancio.



Pulsante SELECT

Spostate la palla (⚾) sul gioco desiderato con questo pulsante.

Pulsante START

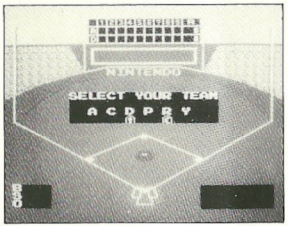
Premete questo pulsante per iniziare il gioco scelto col pulsante SELECT; prima però dovrete scegliere la squadra.

Pausa:

Se volete interrompere il gioco durante la partita, premete il pulsante START. Sentirete il segnale acustico di pausa ed il gioco si interromperà. Premete nuovamente il pulsante START per ricominciare. Il gioco riprenderà dal punto in cui l'avrete lasciato.

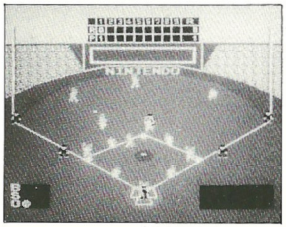
Scelta della squadra/Squadra in battuta

Partita per un giocatore (si usa solo la pulsantiera 1)

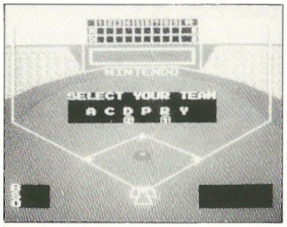


Se selezionate il gioco 1 PLAYER GAME e premete il pulsante START, comparirà lo schermo come in figura a sinistra.

- Spostate il simbolo ⛫ a destra e a sinistra con il ✣ pulsante direzionale e portatelo sulla squadra desiderata.
- Premete il pulsante A per iniziare la partita.
  - ⋆ Quando giocate da soli, sfidate il computer ⛫ .
  - ⋆ La squadra che batte per prima ("first up") è sorteggiata automaticamente.



Partita per due giocatori (si usano le pulsantiere 1 e 2 e si gioca con un amico)



Se scegliete il gioco 2 PLAYER GAME e premete il pulsante START comparirà lo schermo come in figura a sinistra. Nella partita a due con la pulsantiera 1 sarete i primi a battere.

- Spostate i simboli per la scelta delle squadre a destra e a sinistra (la pulsantiera 1 è ① e la pulsantiera 2 è ②) con il ✣ pulsante direzionale e portateli in corrispondenza della squadra scelta.
- Premete il pulsante A (sulle pulsantiere 1 e 2) per iniziare il gioco.

3. COME SI GIOCA

Con l'uso attento della pulsantiera è possibile eseguire un gran numero di colpi vincenti.

- Basi rubate (doppie e triple)
- Giocate "Hit & Run" (il corridore sulla base parte mentre il lanciatore si appresta a lanciare)
- Squeeze bunts (smorzate del battitore per facilitare la corsa del corridore in terza base)
- Sacrifice bunts (smorzate di sacrificio)
- Tocco della base e corsa

Eliminate il battitore con una serie di lanci fantastici.

- Palla veloce
- Palla normale
- Palla curva
- Palla lenta
- Palla ad effetto

Fate attenzione all'avversario che cerca di rubare una base! Portatelo fuori base e poi beccatelo in fallo con un lancio insidioso.

Movimento dei corridori

Dopo 2 out

Tutti i corridori cercano di raggiungere la base successiva ad ogni lancio.

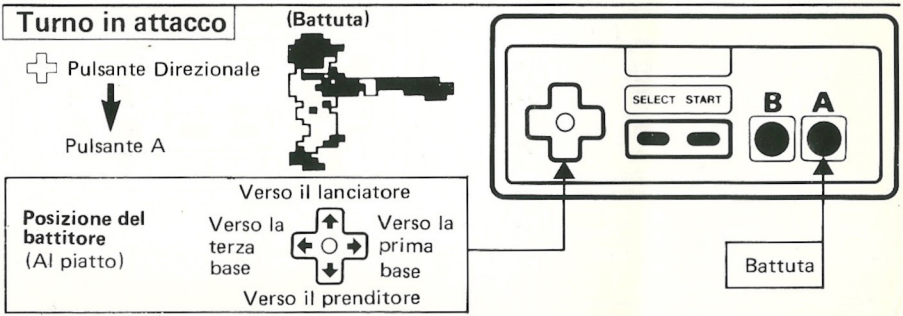
In tutte le altre situazioni

Quando la palla è battuta rasoterra si muovono soltanto i giocatori in pericolo di essere forzati out. I corridori si preparano ad una eventuale corsa verso la base quando la palla viene battuta alta.

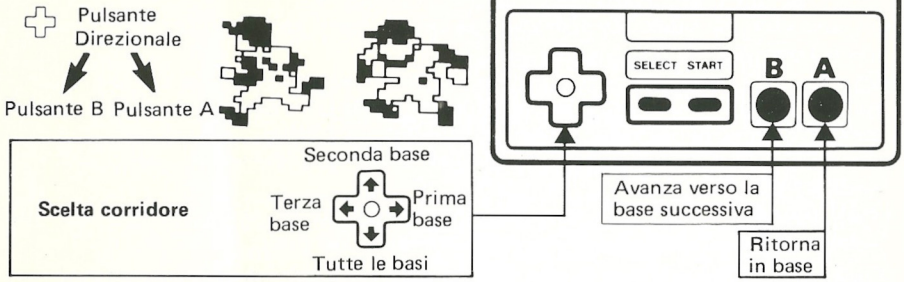
- Non è possibile eseguire un lancio quando lanciatore e prenditore si stanno scambiando dei segni.
- I giocatori della difesa corrono automaticamente verso la palla quando questa viene colpita.

- Quando il punteggio nello stesso inning supera il 10, il tabellone indica solo una cifra, ma il punteggio reale è tenuto in memoria.
- Il controllo del giocatore che tocca la base e corre verso la prossima è lo stesso della corsa normale.
- Se un giocatore dopo una battuta non tocca la base prima di correre verso la prossima può venire eliminato con il lancio della palla verso la base dalla quale è partito. Se la palla torna al lanciatore, il giocatore è salvo.
- Quando una smorzata è foul (errore) dopo due strike, si viene eliminati (strike-out).
- Può succedere che i difensori in campo scompaiano temporaneamente dallo schermo. Non si tratta di cattivo funzionamento del gioco.

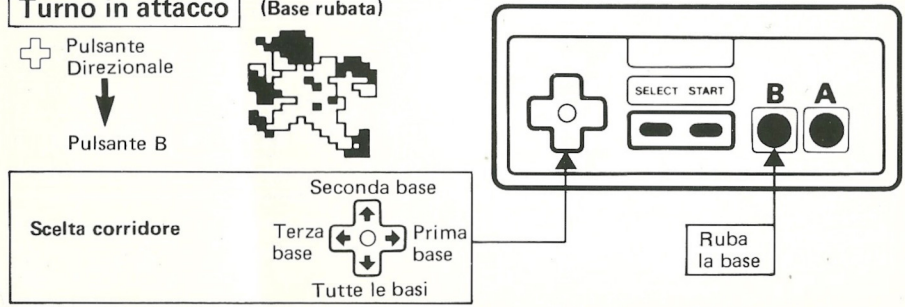
Guida di consultazione rapida del funzionamento della pulsantiera



Turno in attacco (Corsa in base)



Turno in attacco (Base rubata)



Turno in difesa (Lancio, con mano destra)

Pulsante Direzionale

Pulsante A

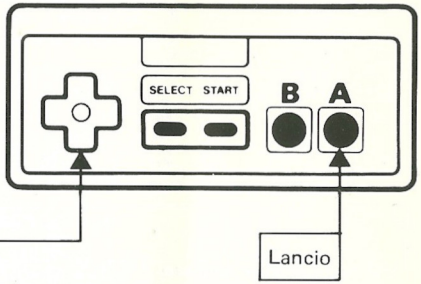
Tipo di lancio

Palla lenta

Palla ad effetto

Palla curva

Palla veloce



Turno in difesa (Lancio in base)

Pulsante Direzionale

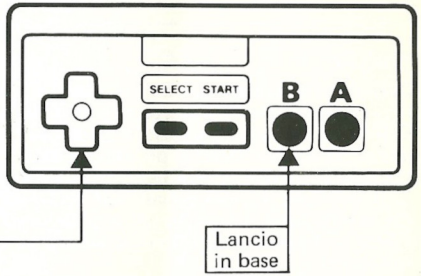
Pulsante B

Base a cui si vuol lanciare

Seconda base

Terza base

Prima base

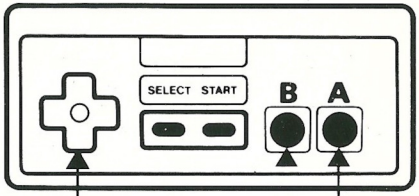


Turno in difesa

(Lancio in base per neutralizzare il tentativo del corridore di raggiungere la base.)

Pulsante Direzionale

Pulsante A oppure B



Seconda base

Base a cui si vuol lanciare Terza base / Prima base

Piatto (casa base)

Lancio*

*NOTE:

Quando una attaccante sta correndo verso case base:
Il prenditore non ha coperto la casa base quando riceve un lancio.
Con il pulsante direzionale selezionate la casa base e premete di nuovo il pulsante di lancio. In questo modo il prenditore eliminerà il corridore.

Quando un uomo in base ha appena ricevuto la palla:
Se il corridore si trova abbastanza vicino alla base, il difensore lo toccherà per eliminarlo.

Quando l'uomo in base ha già la palla in mano:
Con il pulsante direzionale selezionate quella base e il difensore toccherà il corridore per eliminarlo.

GARANZIA

Questo articolo è stato prodotto con la massima cura e il suo perfetto funzionamento è stato controllato prima della spedizione.
Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo fornisce una GARANZIA di 3 mesi a partire dalla data di acquisto.
Dopo la durata di 3 mesi della Garanzia, il Centro Assistenza Nintendo provvederà alla riparazione o alla sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti entro 9 mesi dalla scadenza della Garanzia.
Il costo della riparazione, secondo il tipo di intervento necessario, varierà da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 pagabile contrassegno.
Tale garanzia è concessa per i difetti di materiale e di produzione, ma non per quelli causati da uso improprio o da interventi e manipolazioni estranee.
Se questo prodotto dovesse risultare difettoso all'origine o durante il periodo di Garanzia, La preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa Garanzia a:

WONDERLAND S.p.A.
CENTRO ASSISTENZA NINTENDO - 28040 OLEGGIO CASTELLO (NO)
TEL.0322-5101

Nome Cartuccia Gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e Firma del Rivenditore

Nintendo

DISTRIBUTED FOR NINTENDO BY MATTEL
DISTRIBUITO IN ITALIA DALLA WONDERLAND S.p.A.

STAMPATO IN GIAPPONE